

NANAEKE**Indonesian Journal of Early Childhood Education**
Volume 2, Nomor 2, Desember 2019

**PEMANFAATAN SARANA DAN PRASARANA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI****Umi Kusyairy**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: umi.kusyairi@uin-alauddin.ac.id**Andi Fausia Syam**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: a.fauziasyam@gmail.com**Aslinda**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: aslindasyaripuddin@gmail.com**Hijriah. S**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: hijriahsaleh08@gmail.com**Sry Yuliati**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: 20900117018@gmail.com**Maswatillah**Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar
e-mail: 20900117027@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran pendidikan anak usia dini di TK Adilika sebagai salah satu Taman Kanak-kanak di provinsi Sulawesi selatan. Penelitian ini berdasarkan penelitian deskriptif kualitatif dengan sampel kelas B. pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan wawancara terstruktur dengan narasumber, yakni kepala sekolah TK Adilika dan guru kelas B, hasilnya diolah menggunakan teknik analisis data model interaktif, dimana analisis data dilakukan dengan empat tahapan, yaitu dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Adapun sarana dan prasarana pembelajaran alat permainan edukatif *indoor* meliputi: lego, *puzzle*, balok, ular tangga, mobil-mobilan, media gerakan shalat, mozaik, kartu bentuk dan warna, miniature rambu

lalu lintas, buku bacaan, dan lain sebagainya. Sarana dan prasarana pembelajaran alat permainan edukatif *outdoor* meliputi: seluncuran, terowongan, jungkat-jungkit kayu, jungkat-jungkit berbentuk hewan, ayunan kursi, ayunan gantung, dan kolam pasir. Di TK Adilika memiliki 3 ruang kelas belajar, ruang kepala sekolah, ruang guru, aula, dapur, WC, kantin, dan halaman yang luas.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini; Manajemen; Sarana dan Prasarana*

Abstract

This study aims to determine the use of facilities and infrastructure in the learning process of early childhood education in Adilika Kindergarten South Sulawesi. This research was a qualitative descriptive with a sample of Class B. Data collection was carried out using the method of observation and structural interviews. The informants were headmaster of Adilika Kindergarten and B class teachers. The results were processed using interactive model. The data analysis was carried out in four stages: data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions or verification. The learning facilities and infrastructure of indoor educational games include: legos, puzzles, blocks, snakes and ladders, cars, praying media, mosaics, shape and colorful cards, traffic signs, reading books, and so on. Learning facilities and infrastructure for outdoor educational game tools include: slides, tunnels, wooden seesaw, animal-shaped, swing chair, and sand pool. Adi Kindergarten has 3 classrooms: a principal's room, a teacher's room, a hall, a kitchen, a toilet, a canteen, and a large yard.

Keywords: *early childhood; management; facilities and infrastructure*

PENDAHULUAN

Pada awalnya di Indonesia hanya terdapat lembaga taman kanak-kanak yang hanya berada di daerah perkotaan saja sekitar tahun 1999, namun setelah di sahkannya UU No. 20 Tahun 2003 lembaga PAUD, telah membuat perkembangan yang sangat pesat bahkan tidak hanya terdapat di daerah perkotaan tetapi sampai ke daerah pedesaan, hal ini juga di dukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa anak yang berusia 3 tahun memiliki pertumbuhan jaringan otak mencapai 80% apabila terus menerus mendapatkan stimulus dan rangsangan, serta pada usia 6 tahun mampu mencapai 85% dari skala 100% dan hal tersebut hanya berlangsung 1 kali dalam kehidupan seseorang hal itu yang melatar belakangi bahwa usia 0-6 tahun merupakan *golden age* atau periode keemasan (Indah Febi Fauzia,2019). Sehingga, banyak orang tua yang memberikan pendidikan kepada anaknya sejak dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang didapatkan oleh anak sejak usia 0-6 tahun untuk menunjang segala aspek tumbuh kembangnya, agar mencapai tumbuh kembang yang sesuai dengan umur serta untuk mempersiapkan anak menempuh pendidikan lebih lanjut. Menurut Dalliya ni'matul (2017) anak mendapatkan kesempatan untuk mendapat rangsangan atau stimulus dan mengembangkan berbagai potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan anak usia dini berlandaskan pada proses pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain atau

bermain sambil belajar untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Yani Nurdiani (2013) mengatakan bahwa anak yang diberikan metode belajar sambil bermain dapat mengembangkan kemampuan *multiple intelegence* anak, keberhasilan anak memiliki *multiple intelegence* dibantu dan didukung oleh Alat Permainan Edukatif (APE). Belajar sambil bermain bagi anak memberikan kesan yang lebih baik dalam belajar, sehingga memudahkan anak dalam memahami maksud yang hendak dicapai.

Peningkatan dan melestarikan lembaga PAUD memerlukan suatu manajemen untuk mencapai tujuan pada visi dan misi lembaga. Pada lembaga PAUD diperlukan beberapa manajemen, yakni manajemen kurikulum, manajemen tenaga kependidikan, manajemen peserta didik, manajemen sarana dan prasarana, manajemen desain dan lingkungan, manajemen *input*, proses dan *output* dan manajemen pengawasan (*supervisi*).

Manajemen menurut KBBI adalah penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran. Yang mengartikan bahwa manajemen merupakan bagian yang paling krusial dalam hal mengelola suatu lembaga agar dapat mencapai tujuan yang hendak dicapai. Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Sarana merupakan alat bantu yang dapat pindahkan dan digerakkan dalam penggunaannya, misalnya media belajar *flash card*, buku-buku, kursi, meja, papan tulis, penghapus, karpet. Sedangkan prasarana adalah alat bantu yang tidak dapat dipindahkan dan digerakkan dalam penggunaannya dalam hal ini penunjang utama terselenggaranya suatu proses yang ingin dicapai, misal ruang belajar, ruang aula, ruang kepala sekolah, WC (*Water Closet*), kantin, dan dapur.

Sarana dan Prasarana memiliki peranan memiliki peranan penting dalam proses pendidikan sebagaimana yang telah diatur dalam UU RI No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yaitu setiap satuan pendidikan baik non formal dan formal harus memenuhi keperluan pendidikan yakni menyediakan sarana dan prasarana agar sesuai dengan pertumbuhan potensi fisik, sosial emosional, kecerdasan intelektual, dan kewajiban peserta didik (Sistem pendidikan Nasional, 2003). Fitriani (2015) menjelaskan bahwa sarana dan prasarana berfungsi agar dapat mencapai tujuan instruksional yang ditetapkan oleh guru, terbuat dari bahan yang awet, warnanya yang tidak pudar, dan kuat.

Keunikan dari sarana dan prasarana yang terdapat di TK Adilika yakni permainan *indoor* dan media pembelajaran yang terbuat dari berbagai barang bekas dan digunakan sebagai alat pembelajaran. Terdapat waktu khusus untuk membuat berbagai karya sesuai dengan tema yang dipelajari, misalnya tema transportasi darat, anak didik dibimbing untuk membuat suatu karya yakni mobil-mobilan dari bahan botol plastik bekas dan penutup botol sebagai roda mobil. Banyak media pembelajaran lain yang terbuat dari bahan bekas, misalnya jam dinding yang terbuat dari tripleks, hiasan ruangan dari bahan kertas berwarna-warni, botol plastik

berukuran besar sebagai wadah untuk menyimpan permainan yang memiliki ukuran yang kecil.

Adapun beberapa syarat penyediaan fasilitas sarana dan prasarana yang harus dipenuhi oleh lembaga sekolah TK/RA/BA, yakni: 1) terdapat lahan yang memiliki luas minimal 300 m² (dipergunakan pada gedung bangunan dan halaman *outdoor*); 2) terdapat gedung atau ruang untuk anak melakukan kegiatan yang memiliki situasi yang kondusif dengan luas minimal 3 m² perindividu, serta terdapat tempat cuci tangan dan air bersih; 3) terdapat ruangan khusus guru; 4) terdapat ruang kepala sekolah; 5) terdapat ruangan unit kesehatan sekolah (UKS) serta peralatan P3K; 6) terdapat fasilitas WC yang memiliki air bersih serta mudah bagi anak untuk menjangkaunya; 7) terdapat ruangan yang sesuai dengan kebutuhan anak didik; 8) terdapat Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan Standar Nasional Indonesia (SNI); 9) terdapat fasilitas bermain di diluar ruangan ataupun didalam ruangan yang sesuai; dan 10) terdapat tempat sampah yang memiliki penutup sehingga tidak mencemari lingkungan dan harus dibersihkan setiap harinya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti gunakan ialah penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan di Taman kanak-kanak Adilika, Jalan Hertasning Baru Kompleks Permata Hijau Blok N4 No.15, Desa/Kelurahan Mappala, Kecamatan Rappoccini, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara terstruktur. Peneliti menggunakan 3 metode dalam memperoleh data yakni metode pengamatan (observasi), wawancara terstruktur, dan metode dokumenter yang kemudian akan dilakukan penganalisisan dengan menggunakan teknik analisis yang tersedia. Metode pengamatan dilakukan dengan cara mengamati sarana dan prasarana yang ada di TK Adilika, *indoor* maupun *outdoor*. Metode wawancara yang peneliti lakukan dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas B untuk mengetahui lebih jelas mengenai profil sekolah, kelengkapan sarana dan prasarana, dan cara pengelolaan ketika alat sarana dan prasarana mengalami kerusakan. Metode dokumenter dilakukan dengan mengambil gambar media *indoor* maupun *outdoor* sebagai bukti tersedianya alat tersebut.

Analisis data yang dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman (Sugiyono 2014). Dalam penelitian ini peneliti melakukan empat tahapan dalam melakukan analisis yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian serta penarikan kesimpulan. Langkah pertama adalah turun langsung ke lapangan untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang hendak diteliti dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Reduksi data dilakukan dengan cara mengelompokkan secara khusus bagian yang ingin diteliti mengenai alat permainan *indoor* dan *outdoor*. Penyajian dilakukan dengan cara

mengumpulkan hasil data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumenter untuk kemudian dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Informasi yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dan observasi, TK Adilika telah memiliki surat izin mendirikan bangunan serta surat izin penggunaan. Adapun indikator prasarana yang peneliti klasifikasikan menjadi 1 komponen yaitu lokasi bangunan gedung termasuk lokasi yang strategis dan kondusif jauh dari kebisingan, bebas dari pencemaran air dan udara serta termasuk sekolah yang aman, luas lahan sesuai standar pendirian PAUD mempunyai gedung sekolah yang berbentuk L, yang terdiri dari 3 ruang kelas belajar, 1 ruang guru, 3 toilet, dapur, aula, perpustakaan kecil, dan kantin. Di dalam ruangan kelas masing-masing memiliki papan tulis, meja, kursi, lemari penyimpanan arsip, rak sepatu, rak tas, tempat penyimpanan hasil karya anak dan rak buku.

Pada ruangan guru terdapat meja, kursi, jam, kipas, lemari tempat pakaian untuk kegiatan anak-anak, lemari buku-buku arsip dan tempat piala hasil prestasi anak. Dan kelengkapan sarana administrasi yang ada di TK Adilika sangat lengkap meliputi, menu pembelajaran, SKH dan SKM, buku kemajuan belajar, daftar hadir anak didik, buku induk anak didik, daftar nilai, buku administrasi keuangan, buku persuratan, buku tamu, buku kegiatan, buku induk pendidik, serta tempat meletakkan foto-foto aktivitas anak didik yang tersusun dengan rapi seperti tertera pada gambar berikut.



Gambar 1. Sarana administrasi TK Adilika

Aula dipergunakan ketika sekolah mengadakan pertemuan dengan orangtua anak didik dan kegiatan anak didik. Sarana dan prasarana di aula terdapat media audio visual yakni TV, radio, serta bahan pustaka berupa buku cerita dan majalah anak. Di dalam aula juga terdapat permainan *indoor* yaitu seluncuran mini dan

jungkat-jugkit berbentuk hewan. Sarana dan prasarana yang lain yakni kipas, meja panjang, kursi dan tempat untuk menempel hasil karya anak.



Gambar 2. Permainan *indoor* TK Adilika

Adapun ruang kelas yang di observasi oleh peneliti adalah kelas matahari atau kelas B usia 4-5 tahun. Kelas Matahari memiliki sarana dan prasarana yang lebih lengkap daripada kedua kelas lainnya terdiri dari permainan *indoor*: balok kayu, *puzzle*, buku bacaan, *flash card*, miniatur gerakan shalat, lego, media menggambar, dan lain sebagainya. Prasarana yang terdapat di kelas matahari yakni, meja dan kursi belajar, meja dan kursi guru, papan tulis, penghapus, rak buku, rak tas, tempat sepatu, map hasil karya anak, dan lain sebagainya. Di dalam kelas juga terdapat berkas-berkas anak didik meliputi: buku induk siswa, buku pertumbuhan dan perkembangan anak, kompilasi data harian, buku remedial, serta buku analisa nilai.

Keefektifan proses pembelajaran melalui sarana prasarana media APE (Alat Permainan Edukatif) *indoor* maupun *outdoor* untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang positif kepada panca indera para pemainnya. Indera yang ditujukan diantaranya adalah indera pendengaran, penglihatan, suara, motorik, kognitif, keseimbangan, menulis, keterampilan, kasih sayang, sosial emosi dan keagamaan (Uswatun Hasanah, 2019).

Manajemen sarana dan prasarana permainan *indoor* dan *outdoor* pada TK Adilika telah cukup memadai. Seperti beberapa permainan *indoor* berupa lego, balok kayu, origami, bola karet, cerita bergambar, congklak dan *flash card*. Lego menurut Nurvidia Tintia (2018) dapat merangsang kreativitas anak dibuktikan dengan perkembangan dari berkembang sesuai harapan dengan hasil presentase 28,57%, serta berkembang dengan baik mencapai 71,43%. Lego ini merupakan bentuk edukatif yang paling banyak di kota metro dan kebanyakan anak menyukainya. Lego adalah permainan edukatif yang biasa di jumpai di taman-kanak-kanak, permainan ini berbahan plastik. Lego di bangun sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak

seperti bentuk kendaraan, bentuk rumah, dan hewan. Lego ini terdiri dari potongan-potongan kecil berbentuk persegi panjang yang dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas dan imajinasi pembuatnya.

Balok merupakan permainan edukatif yang bahan pembuatannya dari kayu yang memiliki berbagai macam bentuk (persegi, lingkaran, dan segitiga) juga warna. Anak dapat membuat berbagai macam bentuk sesuai yang diinginkan atau yang ada pada imajinasi, permainan ini melatih kreativitas, kemampuan kognitif, motorik halus, serta koordinasi antara mata dan tangan. Menurut Mei Fitria Ningsih, Sri Lestari, Dian Miranda (2014) permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak peningkatan dalam menciptakan bentuk melalui bermain balok sebesar 60% dari siklus ke 1 hingga siklus ke 3.

Origami adalah kertas yang cara mainnya dilakukan dengan melipat kertas sesuai imajinasi. Permainan ini dapat membuat anak meningkatkan kreativitas. Menurut Steffi Claudia, Ajeng Ayu Widiastuti, dan Mozes Kurniawan (2018), bermain menggunakan origami dapat meningkatkan kreativitas, melatih kemampuan motorik halus anak, serta kordinasi mata dan tangan. Tujuan dari permainan origami ini dapat menjadikan anak menjadi lebih sabar, teliti, meningkatkan imajinasi dan melatih daya ingatnya.

Bola karet merupakan APE yang terbuat dari banyak jenis ukuran. Kegunaan permainan bola karet untuk anak didik ini dapat meningkatkan ketangkasan dan keterampilannya. Ketangkasannya dalam menangkap bola dapat membuat otot jari dan tangannya menjadi kuat, serta meningkatkan perkembangan sosial dan kooperatifnya.

Cerita bergambar berisi tentang cerita ilustrasi dan berfungsi menstimulasi kecerdasan. Menurut Hendra Adipta, Maryaeni, Muakibatul Hasanah dalam pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa (2017), menyatakan penggunaan buku bercerita bergambar cukup optimal dalam pengembangan dan peningkatkan kemampuan bahasa anak, hingga mencapai 80%. Hal tersebut dikarenakan anak menjadi lebih termotivasi dalam belajar karena terdapat gambar yang memiliki kombinasi warna yang cerah dan menjadikannya menjadi lebih menarik.

Congklak menurut Deska Alvisari (2017) dapat mengembangkan berbagai kemampuan anak salah satunya perkembangan kognitif, yakni dari percobaan pertama yang dilakukan memiliki tingkat penilaian rata-rata objek penilaian BSH () dengan enam kali pengulangan secara berskala menghasilkan hasil akhir BSB (). Hal tersebut, memberikan bukti bahwa permainan congklak dapat mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

Flash card merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang memiliki gambar, dilengkapi dengan tulisan, serta dikelompokkan menjadi beberapa seri yakni: binatang, buah-buahan, warna, pakaian dan angka. Menurut Khodrour Firdaus (2010), pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran edukatif

flash card mampu meningkatkan kemampuan membaca anak sehingga dapat dijadikan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran anak. Permainan ini mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar anak karena tidak monoton dan menarik perhatian bagi anak.

Selanjutnya, jenis permainan edukatif *outdoor* seperti perosotan, Jungkit-jungkit, ayunan dan tangga pijakan. Alat Permainan Edukatif (APE) *outdoor* pada umumnya ada yang terbuat dari plastik maupun logam yang memiliki banyak manfaat yakni melatih motorik kasar, keseimbangan tubuh, ketangkasan, keberanian, kesabaran, merangsang dan mengembangkan kinestik, konsentrasi, keselarasan, sehingga dapat memperkuat otot tangan dan kaki anak didik serta kolaboratif (Ariyanti dan Zidul Immawan Muslimin, 2015).

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa manajemen sarana dan prasarana yang telah dikelola oleh pihak TK Adilika sudah berjalan sesuai dengan Permendikbud No. 137 tahun 2003. Manajemen sarana prasarana baik *indoor* maupun *outdoor* sudah sesuai dengan kegunaannya dalam pembelajaran. Sarana dan prasarana di TK Adilika dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama karena pemeliharaan sarana dan prasarana tersebut menjadi tugas bersama dari semua pihak yang terlibat di dalamnya, dimana semua bekerjasama dalam menjaga dan merawat barang-barang yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, dapat disimpulkan pula bahwa: 1) keberadaan sarana dan prasarana yang ada di TK Adilika terdiri atas beragam jenis meliputi perabot kelas, media pembelajaran dan permainan *indoor* (balok kayu, *puzzle*, seluncuran, *flash card*, miniatur gerakan shalat, media gambar) dan *outdoor* (seluncuran, jungkat-jungkit kayu, ayunan kursi, ayunan gantung dan bak pasir). terdapat pula lahan tempat bermain anak, ruang kelas, ruang guru dan ruang kepala sekolah, aula, perpustakaan mini, gudang dan dapur, WC dan kantin. 2) Kondisi sarana yang masih baik dalam penggunaannya hal ini terlihat dari kondisi sarana seperti papan tulis, meja, kursi, lemari penyimpanan arsip, rak sepatu, rak tas, tempat hasil karya anak dan rak buku yang masih berguna sebagaimana mestinya. 3) Kondisi prasarana yang memadai seperti lahan tempat bermain anak yang luas, bersih dan pencahayaan yang bagus serta lingkungan yang asri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., Maryaeni, H., dan Muakibatul. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5): 989–992.
- Alvisari, D. (2017). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak dalam

- Mengembangkan Kognitif Anak di TK Tunas Harapan Desa Pagar Iman Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung. *Skripsi*. Lampung (ID): Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ariyanti., Muslimin, Z, M. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10 (1):58-69.
- Claudia, S., Widiastuti, J. A., dan Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2): 143-148.
- Firdaus, K. (2010). Efektivitas Permainan *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Pra Sekolah di TK Sunan Pandan Aran Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta (ID): Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
- Fitriani. (2015). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) se-Kecamatan Banguntapan yang berakreditasi "A". *Skripsi*. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (ape) pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1): 21-39.
- Inawati, T. (2014). Kondisi Sarana dan Prasarana Di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumawati, D. (2017). Manajemen Sarana Prasarana di Day Care Baby's Home Salatiga. *Jurnal Scholaria*, 7 (1): 17-24.
- Maula, D. N. (2017). Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Paud di KB TK Islam Al Azhar 29 BSB Semarang. *Skripsi*. Semarang (ID): UIN Walisongo.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain sambil Belajar dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*, 2(2): 85-93.
- Patiung, D., Mujahidah, N., Nurafia, Hayati, N., Amalia, S., & Ardianti, N. (2018). Manajemen Sarana dan Prasarana pada Bright Star Makassar School di Kota Makassar. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1 (1): 35-43.
- Prasetyawan. (2016). Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal Studi kelslaman*, 6 (1): 34-46.
- Suyadi. (2017). *Manajemen PAUD TPA-KB-TK/RA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tintia, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun di Creativekids and u Art Bandar Jawa Timur. *Skripsi*. Lampung (ID): Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.